

APLIKASI PEMBELAJARAN *TABLE MANNERS* BERBASIS MULTIMEDIA

Agustinna Yosanny¹, Albert Pradipta², Dody Viles³, Pensén⁴
^{1,2,3,4} Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, BINUS UNIVERSITY
Jl. KH. Syahdan No. 9 Jakarta Barat 11480
Telp. (021) 5345830 ext. 2234, Faks. (021) 5300244
E-mail: ayosanny@binus.edu

ABSTRAK

Table manners adalah aturan-aturan pokok yang berlaku di meja makan. Aturan ini biasanya diterapkan pada jamuan makan resmi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan suatu aplikasi pembelajaran tentang *table manners* untuk memudahkan dalam mempelajari aturan-aturan yang perlu diketahui dalam jamuan makan resmi, meliputi etika sebelum dan saat proses menyantap makanan, serta penggunaan alat-alat makan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Interactive Multimedia System Design Development (IMSDD)*, yang meliputi *system requirements, design considerations, implementation, and evaluation*. Hasil yang dicapai dalam penelitian ini adalah tersusunnya suatu aplikasi pembelajaran *table manners* berbasis multimedia dan terpenuhinya kebutuhan pengguna pada aplikasi ini sehingga dapat membantu di dalam pembelajaran *table manners*. Kesimpulannya adalah aplikasi ini dapat mendukung proses pembelajaran *table manners* dengan disertai fitur-fitur yang mendukung, tampilan yang menarik dan *friendly*.

Kata Kunci: aplikasi pembelajaran, *table manners*, jamuan makan resmi, multimedia

1. PENDAHULUAN

Beragamnya kebudayaan setiap negara yang ada di dunia menjadi salah satu daya tarik tersendiri yang mencerminkan karakteristik dari masing-masing negara tersebut. Salah satu hal yang menjadi keistimewaan dari masing-masing budaya tersebut adalah tata cara makannya.

Hampir setiap negara di dunia ini memiliki etika makan atau yang biasa dikenal dengan istilah *table manners*. *Table manners* adalah aturan-aturan pokok yang berlaku di meja makan seperti etika sebelum menyantap makanan, penggunaan alat-alat makan serta etika saat proses menyantap makanan (Corr, 2000).

Etika makan yang diperkenalkan oleh Bangsa Eropa merupakan etika makan yang biasa digunakan pada sebuah acara jamuan makan resmi dimana jamuan makan ini biasanya dilakukan di hotel maupun di restoran yang terdiri atas 10 orang di meja makan yang bundar (*round table*). Dalam jamuan makan resmi, biasanya meja makan sudah di atur alat-alat makannya sesuai dengan menu yang akan disajikan (Corr, 2000).

Jika mampu menunjukkan sopan santun di meja makan, sebenarnya secara tidak langsung hal tersebut menunjukkan kualitas pergaulan, intelektualitas dan etika pergaulan. Cara makan merupakan salah satu bentuk untuk menunjukkan suatu karakter. Menurut Corr (2000), ada dua *style* yang biasa digunakan, yaitu *European Style* dan *American Style*. *European style* atau *Continental style* adalah pisau berada pada tangan kanan dan garpu berada pada tangan kiri. Setelah makanan dipotong, dengan menggunakan pisau, makanan langsung dimasukkan ke dalam mulut dengan menggunakan garpu yang tetap berada di tangan kiri. Sedangkan *American style* adalah suatu gaya

memegang alat makan seperti memegang pisau dengan menggunakan tangan kanan ketika hendak memotong, dan memegang garpu dengan menggunakan tangan kiri untuk membantu menahan objek (makanan) agar tidak banyak bergerak selama proses pemotongan. Ketika selesai memotong makanan, pisau diletakkan di sisi piring kemudian pindahkan garpu ke tangan kanan untuk mengangkat makanan ke mulut.

Berbagai cara pemenuhan kebutuhan akan pengetahuan dasar dan informasi mengenai *table manners* telah cukup banyak tersedia saat ini. Mulai dari kursus pengembangan kepribadian, pelatihan bersertifikat dari hotel-hotel terkenal maupun dalam bentuk buku-buku panduan. Namun faktor biaya yang mahal dan kurangnya ketersediaan waktu untuk mempelajari serta mempraktekannya menjadi kelemahan tersendiri dari sarana-sarana di atas.

Oleh karena itu, maka penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pembelajaran *table manners* berbasis multimedia sehingga pengguna dapat mempraktekkan aturan makan yang baik dan benar ketika berada di acara jamuan makan resmi. Multimedia merupakan suatu gabungan atau kombinasi dari berbagai elemen-elemen yang ada seperti teks, grafik, suara, video, dan animasi. Suatu multimedia akan dikatakan interaktif bila pengguna memiliki keleluasaan dalam hal mengontrol multimedia tersebut (Vaughan, 2008).

Adapun aplikasi pembelajaran *table manners* ini dibuat sesuai dengan gaya bangsa Eropa dan Amerika, yang meliputi: materi, soal-soal latihan, games, simulation, video tutorial, dan panduan (help).

2. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan metode *Interactive Multimedia System Design Development (IMSDD)*, yang merupakan salah satu metode yang digunakan dalam merancang suatu aplikasi multimedia interaktif.

Tahap pertama dilakukan analisis terhadap kebutuhan sistem, yaitu meliputi proses pengumpulan data berupa survei terhadap pengguna, serta studi literatur. Setelah itu dilakukan analisis terhadap data tersebut untuk menentukan kebutuhan sistem.

Tahap kedua merupakan tahap desain, dimana dibuat metafora desain yang merupakan simbol-simbol yang digunakan untuk menggambarkan suatu fungsi tertentu seperti gambar rumah yang berarti kembali ke layar utama, menentukan jenis dan format informasi yang akan ditampilkan, merancang *storyboard* dan struktur navigasi, dan bagaimana sistem berintraksi.

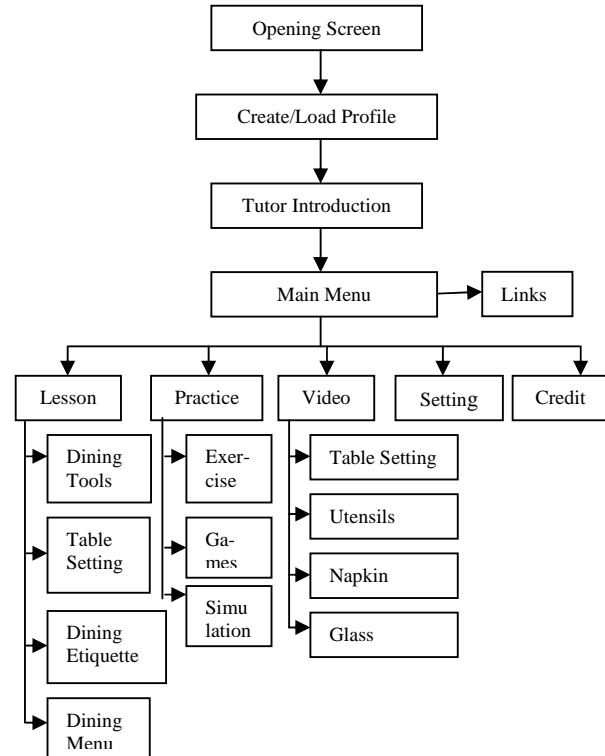
Tahap ketiga merupakan tahap pembuatan dan implementasi. Dimana pada tahap ini dibangunlah aplikasi pembelajaran *table manners* dengan menggunakan salah satu multimedia *authoring tools*, yaitu Adobe Flash. Setelah aplikasi selesai dibangun sesuai dengan rancangan pada tahap sebelumnya, maka dilakukan implementasi terhadap pengguna untuk menerima *feedback* dan kemungkinan masalah supaya dapat segera diperbaiki.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi summatif, dimana evaluasi dilakukan setelah proses pengembangan aplikasi selesai. Evaluasi ini bertujuan untuk mengecek apakah sistem tersebut telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. PERANCANGAN

3.1 Perancangan Struktur Navigasi

Untuk dapat melihat jalannya aplikasi dengan lebih jelas, maka dirancanglah sebuah struktur navigasi.



Gambar 1. Rancangan Struktur Navigasi

3.2 Perancangan Storyboard

Pada tahap pembuatan aplikasi, pertama-tama dibuatlah perancangan *storyboard* yang mulai dari halaman awal sampai *scene-scene* berikutnya, dengan topik seperti berikut:

Scene 1 : Intro

Menampilkan intro yang merupakan tampilan pembuka dari aplikasi

Scene 2 : Profile

Scene 2.1 : New Profile

Digunakan untuk pengguna yang baru pertama kali menggunakan aplikasi.

Scene 2.2 : Load Profile

Digunakan untuk pengguna yang sudah pernah menggunakan aplikasi.

Scene 3 : Tutor

Menampilkan karakter yang berfungsi untuk memandu di dalam aplikasi.

Scene 4 : Main menu

Menampilkan 5 pilihan menu, yaitu *Lesson*, *Practice*, *Video*, *Setting*, dan *Credit*.

Scene 5 : Lesson

Menampilkan tampilan daftar pelajaran dari materi *Table manners*.

Scene 5.1 : Isi Materi

Menampilkan isi materi berupa: *Dining Tools*, *Table Setting*, *Dining Etiquette*, dan *Dining Menu*.

Scene 6 : Practice

Menampilkan 3 pilihan menu untuk latihan, berupa: *Exercise*, *Games*, dan *Simulation*.

Scene 6.1 : Exercise

Menampilkan soal-soal latihan berupa Pilihan Ganda dengan konfirmasi jawaban dan nilai.

Scene 6.2 : Games

Menampilkan permainan yang mendukung pembelajaran, berupa *game Memory* dan *Dinematch*.

Scene 6.3 : Simulation

Menampilkan simulasi mengenai *Dining Tools* seperti praktek secara langsung.

Scene 7 : Video

Menampilkan pilihan *video-video* tutorial yang dapat mendukung pembelajaran.

Scene 8 : Setting

Melakukan pengaturan terhadap sound, volume dan fullscreen.

Scene 9 : Credit

Menampilkan tim pembuat aplikasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Spesifikasi Hardware dan Software

Untuk dapat menjalankan aplikasi pembelajaran *Table manners* ini, diperlukan spesifikasi *hardware* dan *software* yang mendukung sehingga aplikasi dapat dijalankan secara optimal.

Spesifikasi minimum *hardware* yang digunakan adalah *Processor* Intel Pentium III atau sederajat, *Memory* RAM 256 MB, *VGA Card* 64 MB, *Hard Disk* 180 MB free space, *Monitor* dengan resolusi 800x600, *Sound Card*, *Mouse*, *Keyboard*, *CD ROM*, dan *Speaker*.

Sedangkan spesifikasi *softwaranya* adalah OS Microsoft Windows 98 atau versi yang lebih baru.

4.2 Petunjuk Instalasi Aplikasi

Aplikasi pembelajaran *Table manners* ini diimplementasikan dalam bentuk CD (*Compact Disc*) dan perlu melakukan proses instalasi dengan menjalankan *file* *setup.exe* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Klik *next* pada tahap pertama instalasi
2. Pilih lokasi instalasi, lalu tekan tombol *next*
3. Klik *next* pada tahap disc space
4. Klik *next* pada tahap persetujuan untuk dilakukan penginstallan
5. Klik *close* untuk selesai instalasi.

4.3 Rancangan Antaramuka Aplikasi Pembelajaran *Table manners*

Pertama kali aplikasi dijalankan, maka akan muncul intro yang berhubungan dengan aplikasi. Pada intro ini, terdapat tombol *skip* yang digunakan untuk langsung menuju ke tampilan layar berikutnya, yaitu *Profile*.



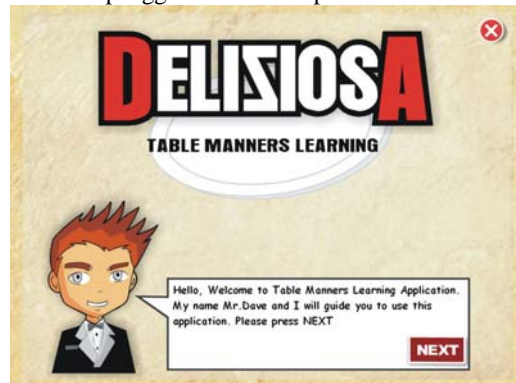
Gambar 2. Tampilan Layar Intro

Pengguna dapat memilih *New Profile* untuk pengguna yang baru pertama kali menggunakan aplikasi dan *Load Profile* untuk pengguna yang sudah pernah menggunakan aplikasi ini sebelumnya.



Gambar 3. Tampilan Layar Profile

Setelah pengguna memilih *profile*, pengguna akan masuk ke layar pengenalan karakter yang akan memandu pengguna di dalam aplikasi ini.



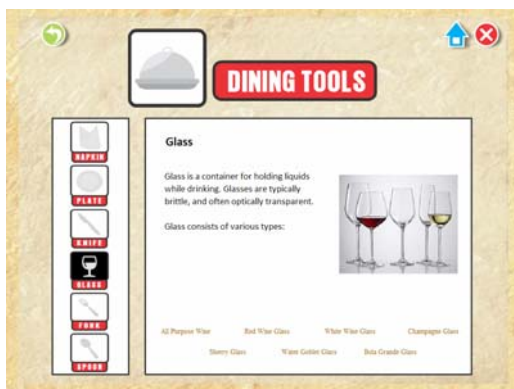
Gambar 4. Tampilan Layar Pengenalan Tutor

Setelah itu, tampilan layar akan berpindah ke tampilan menu yang ada pada aplikasi ini.



Gambar 5. Tampilan Layar Menu Utama

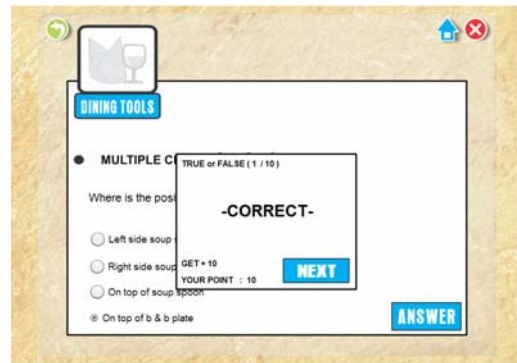
Menu *Lesson* terdiri dari beberapa materi, yaitu *Dining Tools*, *Table Setting*, *Dining Etiquette*, dan *Dining Menu*. Materi *Dining Tools* membahas mengenai peralatan-peralatan yang digunakan pada saat makan, seperti *napkin*, *plate*, *knife*, *glass*, *fork*, dan *spoon*, dimana setiap peralatan tersebut dibagi lagi menurut jenisnya. Materi *Table Setting* membahas mengenai bagaimana menata meja makan yang benar. Materi *Dinner Etiquette* membahas mengenai tata cara makan, seperti *seating*, *napkin*, *utensils*, *eating*, *speaking*, dan *serving*. Materi *Dining Menu* membahas jenis-jenis makanan yang biasa dihidangkan dan bagaimana cara memakannya, seperti *Bread*, *Soup*, *Appetizer*, *Main Course*, dan *Desert*.



Gambar 6. Tampilan Menu Lesson

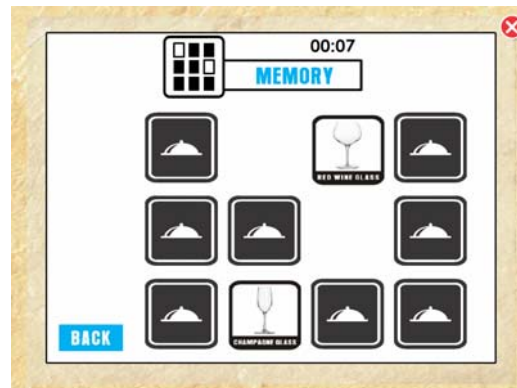
Menu *Practice* digunakan untuk *test* bagi pengguna. Dimana ada beberapa pilihan *practice* yang dapat dilakukan oleh pengguna untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran, yaitu berupa *Exercise*, *Games*, dan *Simulation*.

Exercise ditampilkan dalam bentuk pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban. Setelah pengguna menjawab, maka sistem langsung memberitahukan apakah jawaban benar atau salah, agar pengguna mengetahui materi yang sulit bagi pengguna. Lalu setelah semua pertanyaan dijawab, sistem akan memperlihatkan nilai akhir pengguna.

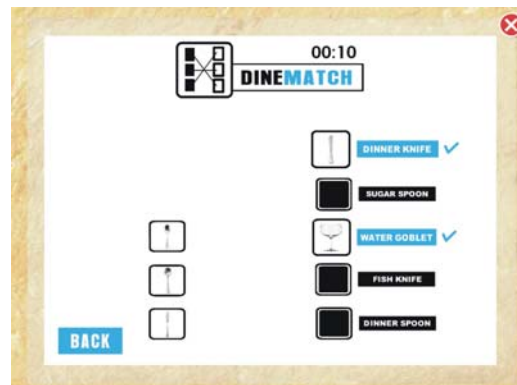


Gambar 7. Tampilan Layar Exercise

Practice juga dilakukan dalam bentuk permainan. Hal ini untuk menciptakan suasana yang sedikit lebih santai dan menarik bagi pengguna. *Games* yang dibuat pada aplikasi ini terdiri dari 2 jenis, yaitu *Memory* dan *DineMatch*.

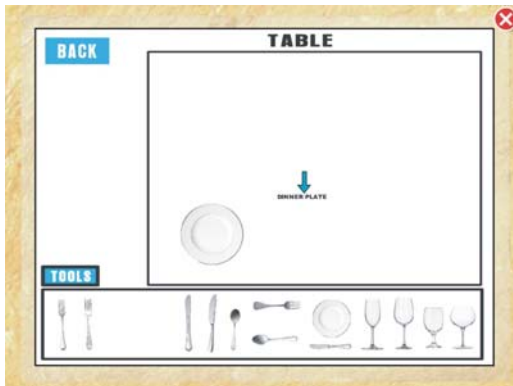


Gambar 8. Tampilan Layar Game Memory



Gambar 9. Tampilan Layar Game DineMatch

Simulation merupakan salah satu bentuk *practice*, dimana dalam simulasi ini pengguna dapat mempraktekkan langsung bagaimana cara menata meja makan pada jamuan makan baik yang semi formal maupun yang formal. Simulasi ini dapat dilakukan dengan melakukan *drag* dan *drop tools* yang ada ke bagian *table*.



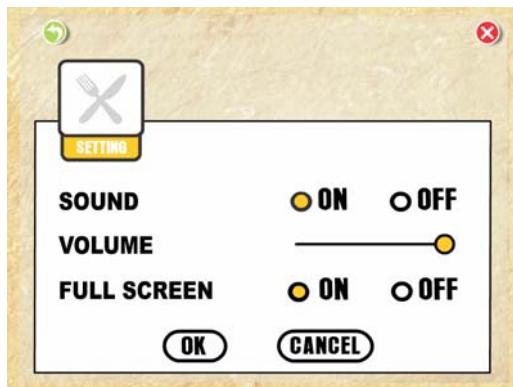
Gambar 10. Tampilan Layar Simulation Drag & Drop

Menu *Video* berisi *video-video* tutorial yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran.



Gambar 11. Tampilan Layar Video

Menu *Setting* digunakan untuk melakukan pengaturan terhadap suara, *volume* suara, dan *fullscreen*.



Gambar 12. Tampilan Layar Setting

4.4 Evaluasi Elemen Multimedia

Aplikasi Pembelajaran *Table manners* ini dibuat berdasarkan 5 elemen multimedia. Berikut adalah evaluasi terhadap kelima elemen multimedia di dalam aplikasi ini, yaitu:

1. Teks

Aplikasi pembelajaran ini menggunakan elemen teks dalam bentuk San Serif untuk memudahkan dalam penyampaian informasi kepada pengguna pada layar monitor, seperti pada nama menu, penjelasan tutor, materi, dan lainnya.

2. Grafik

Aplikasi pembelajaran ini menggunakan elemen grafik berupa *bitmap* untuk background dan gambar-gambar dari isi materi. Selain itu juga digunakan grafik berjenis vektor untuk pembuatan logo, karakter, dan tombol. Penggunaan grafik dapat memudahkan pengguna dalam memvisualisasikan informasi yang ingin disampaikan.

3. Suara

Aplikasi pembelajaran ini menggunakan elemen suara pada *background* dan efek dari setiap tombol. Penggunaan suara pada aplikasi ini untuk membantu dalam menegaskan keberadaan tombol yang aktif dan memberikan informasi kepada pengguna bahwa pengguna telah menekan tombol tersebut.

4. Video

Aplikasi pembelajaran ini menggunakan elemen *video* sebagai materi pendukung berupa tutorial, yang berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam belajar karena pengguna dapat melihat secara langsung praktek dari setiap materi yang ditampilkan.

5. Animasi

Aplikasi pembelajaran ini menggunakan elemen animasi pada beberapa bagian aplikasi, seperti pada intro, penjelasan tutor, dan bagian lainnya. Penggunaan elemen ini dapat membuat tampilan lebih menarik.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran ini dapat membantu dalam mempelajari *Table manners*, dengan dilengkapi oleh fitur materi, practice, dan video tutorial.
2. Aplikasi pembelajaran ini telah menerapkan kelima elemen multimedia, sehingga aplikasi ini lebih interaktif dan atraktif.

PUSTAKA

- Chamber, Jack A., Sprecher, Jerry W. (1983). *Computer Assisted Instruction: Its Use in the Classroom*. Prentice Hall, Canada.
- Corr, M. M. (2000). *The Complete Idiots Guide to Etiquette*. Marie Butler-Knight, Indianapolis.
- Dastbaz, M. (2003). *Designing Interactive Multimedia Systems*. McGraw-Hill, New York.

- MADCOMS. (2008). *Student Book Series Adobe Flash CS3 Professional*. Yescom.
- Grace, S. E. (2000). *The Britiquette Series: The Must-Have Guide to Pos Nosh Table manners*. Hertfordshire, United Kingdom.
- Shneiderman, B. Dan Plaisant, C. (2010). *Designing The User Interface*. Boston: Pearson Higher Education.
- Vaughan, T. (2008). *Multimedia: Making It Work*. McGraw-Hill Companies, Inc.
- Walker, John R. (2008). *The Restaurant from Concept to Operation*. John Wiley & Sons, Inc.